

Kapitel 8 - Hauptergebnisse des mobilen Lernens durch den Einsatz von Bildungs-Apps

Zusammenfassung

Die Entwicklung digitaler Publikationen für die Bildung hat uns in 30 Jahren von CD-ROMs der 90er Jahre über Apps für Smartphones und Tablets bis hin zu den aktuellen Lösungen für Geräte der Augmented und Virtual Reality geführt. Inhaltlich besteht eine gewisse Kontinuität zwischen den ersten multimedialen Bildungswerken wie der Dorling Kindersly-Serie oder den Enzyklopädien auf CD-ROM und den aktuellen mobilen Bildungs-Apps. Im Vergleich zu Papiertexten ergänzen CD-ROM-, App- und VR/AR-Lösungen Inhalte mit Audios und Videos, Hypertext-Navigation, dreidimensionale Simulationen und spielerischen Ansätzen. Die mobilen Apps, die in der Post-PC-Ära entwickelt wurden, zeichnen sich durch Portabilität, Ubiquität, Touch-Interface und Sharing aus. Während pädagogisches Arbeiten am PC speziell vorbereitete Klassenzimmer benötigte, können Apps auf Tablets und Smartphones jederzeit und in jedem Raum der Schule eingesetzt werden.

Diese Situation verändert den Zyklus von Kultur und Lernen grundlegend, konfiguriert neue Dynamiken und sogar eine neue Art des Denkens, einen neuen "Brain Frame" (De Kerkchove 1998). Es ist notwendig, diesen „psycho-technologischen“ Zustand gründlich zu verstehen versuchen, indem man analysiert, welche Dynamiken aktiviert werden und welche zeitgenössischen Erfahrungen diesen Wandel begleiten, der nicht nur die Schule, sondern auch die Zukunft des Wissens selbst betrifft. In diesem Sinne ist es möglich, exemplarische Modelle didaktischer Anwendungen zu identifizieren, die in der Lage sind, ein Vehikel für die "Inhalte" des Wissens zu sein und gleichzeitig als "Container" zu fungieren, die zu einer beispiellosen kulturellen Kompetenz unserer Zeit beitragen können.

Schlüsselwörter: Psycholinguistik, Kultur, Alphabetisierungsmethoden, Sozialwissenschaften, Digitalisierung

Einführung

Um die von uns durchgeführte Analyse richtig zu kontextualisieren, ist es notwendig, einen theoretischen Schritt zurück zu gehen und auf die grundlegende Dynamik des Lernens und die Rolle, die es innerhalb der Kultur spielt, hinzuweisen; insbesondere ist es wichtig, auf die wechselseitige Beziehung zwischen den technologischen Werkzeugen, die für die Produktion und Speicherung von Wissen verwendet wurden/werden, und dem gnoseologischen Charakter des selbst erzeugten Wissens hinzuweisen.

Die Lektion von McLuhan in der zweiten Hälfte des letzten Jahrhunderts hat meisterhaft verdeutlicht, wie die Technologie der Kulturübertragung die Art der produzierten Kultur radikal beeinflusst (De Kerkchove 1998, Levinson 1999), insbesondere in Bezug auf die elektrischen Massenmedien (Radio und Fernsehen), die der digitalen Revolution unmittelbar vorausgingen. Heute müssen wir uns bemühen zu verstehen, wie sehr die in jedem Bereich der Kultur- und Medienerfahrung verbreiteten digitalen Technologien zusammen mit den Instrumenten der Wissensvermittlung das gleiche Wissen beeinflussen, das produziert und auf dieses übertragen wird.



Wenn das elektrische Fernsehmedium in diesem Sinne den „Fernsehmenschen“ produziert hat, dann produziert das elektronische Computermedium zweifellos den „Computermenschen“. Die Erziehungswissenschaften müssen dieser Dynamik mit großer Aufmerksamkeit Rechnung tragen, zumal ihr Bereich - der des Lernens - derjenige ist, in dem diejenigen, die McLuhan die Werkzeuge der Kommunikation nannte (McLuhan, 1964), am wichtigsten sind: Das Buch, dessen zeitgenössische Ableitung die Computerwerkzeuge darstellen, ist traditionell das Hauptinstrument der Schulen, die als eine Agentur für die Bildung der Persönlichkeit sowie für die Vermittlung von Wissen zu verstehen sind.

Schlussfolgerung

In der Schule hat die Verbreitung mobiler Geräte - in vielen Fällen ablenkend vom Klassenzimmer - manchmal zu einem paradoxen Verbot der Nutzung von Smartphones im Klassenzimmer geführt. In diesem Sinne ist es unerlässlich, diese Geräte richtig zu verwalten und ihren Einsatz auf das Notwendige zu beschränken; aber es ist auch unerlässlich, den derzeitigen bahnbrechenden Wandel, der die Transformation der Kultur und des Denkens, das sie hervorbringen, betrifft, genau zu verstehen. Wir haben pädagogische Anwendungen und Erfahrungen gesehen, die sich leicht - methodisch und technologisch - in die Arbeit der Lehrpersonen übertragen lassen.

Die besten mobilen Lern-Apps sind für intensive Lernerfahrungen konzipiert, die hochgradig interaktiv sind und die Sensoren mobiler Geräte verwenden: Touch, Beschleunigungssensor, Kompass, GPS, Bilderkennung und Sprache. Die pädagogische Nutzung von Apps auf mobilen Geräten sollte dieses interaktive und multimediale Potenzial voll ausschöpfen. Darüber hinaus ermöglicht das typische Element der Anwendungen für mobile Geräte - die Portabilität - die Nutzung der Geräte der SchülerInnen auch außerhalb der schulischen Umgebung. Die Möglichkeit, Inhalte auszutauschen, kann für die Entwicklung von Kooperationsprojekten mit mehreren SchülerInnen nützlich sein, mit der ständigen - realen oder virtuellen - Präsenz der Lehrperson oder von informierten und vorbereiteten TutorInnen.